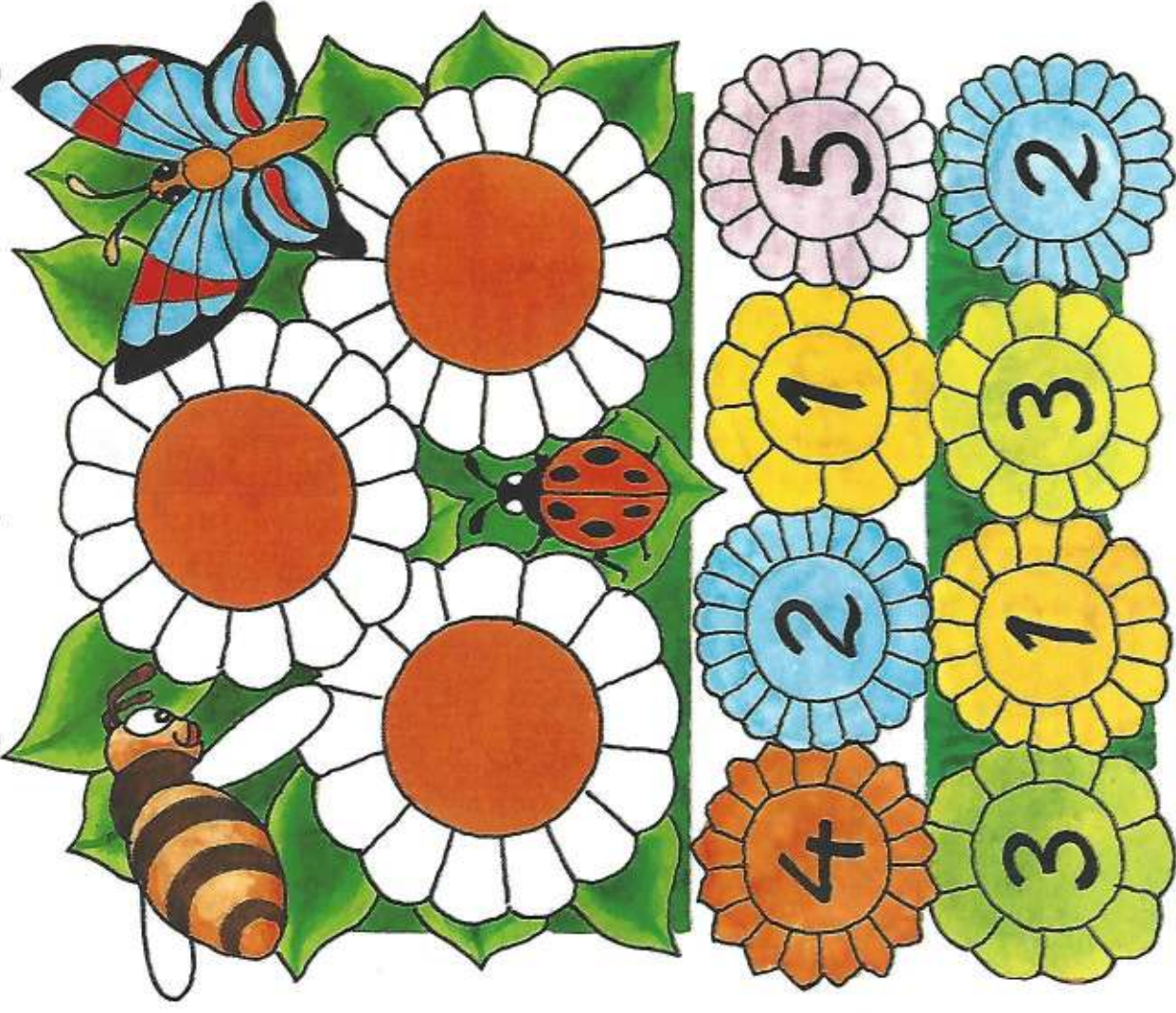


Bienen-Spiel

Ein lustiger und spannender Wettflug

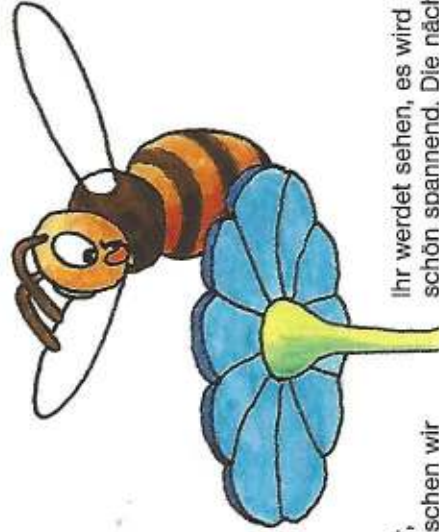


auf eine der 3 Waben im Korb gesetzt. Auch die beiden übrigen blauen Bienen können später mit einer 5, 2 oder 4 in den Korb fliegen.

Wer als erster sein Bienenvolk, also alle 3 Bienen, im Bienenkorb untergebracht hat, ist Sieger.

Achtung: Nach jedem Würfeln muß man mit einer seiner 3 Bienen weiterfliegen. Auch rückwärts, wenn es nicht anders geht. Es herrscht also Zugzwang. Einzige Ausnahme ist, wenn eine Biene von Regenwolken so eingekreist ist, daß sie keine Zugmöglichkeit mehr hat. Dann muß sie warten, bis sich durch eigenes oder fremdes Würfeln die Regenwolken verziehen und den Weg freimachen.

Wer z. B. mit seiner blauen Biene noch 2 Blumen mit den Ziffern 1 und 3 vor sich hat, und die „5“ würfelt, darf sofort in seinen Bienenkorb fliegen, weil sein Landebrett die Ziffer 5 trägt. (Abb.) Die Biene wird

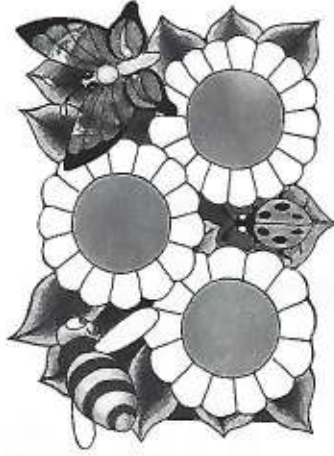


Ihr werdet sehen, es wird ganz schön spannend. Die nächste Regenwolke kommt bestimmt.

Und nun, liebe Kinder, liebe Spielrunde, wünschen wir Euch viel Spaß und guten Bienenflug.

Bienen-Spiel

Ein lustiger und spannender Wettflug



Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren

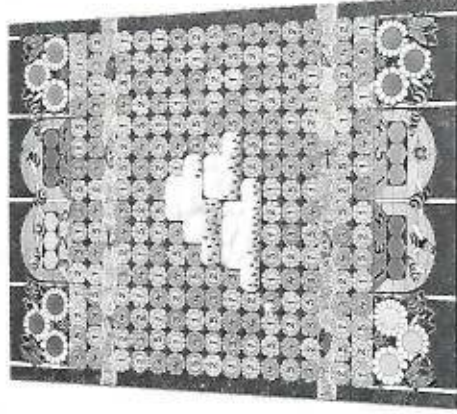
Spielmaterial: Spielplan
je 3 Spielfiguren in
4 Farben
3 Regenwolken
1 Würfel

Ziel des Spiels
Ziel des Spiels ist es, mit seinem Bienenschwarm, bestehend aus 3 Bienen, die Blumenwiese zu überfliegen und im farblich passenden Bienenkorb zu landen. Unterwegs müssen immer wieder Regenwolken umfliegen werden.



Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die Regenwolken aus dem Stanzling ausgebrochen und in die Mitte der Blumenwiese gelegt. (Abb.)



2 Spieler spielen mit allen Wolken.
3 Spieler nehmen nur die beiden großen Wolken, 4 Spieler spielen nur mit einer Wolke (der großen Wolke).

Jeder Spieler wählt sich seine 3 farbgleichen Spielfiguren (Bienen) aus und stellt sie ins Start-Blumenfeld der gleichen Farbe. Also z.B., die 3 blauen Bienen in die 3 blauen Blüten. Ihr Ziel ist der blaue Bienenkorb usw.

Spielbeginn

Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der Jüngste beginnt.

Mit jeder Spielfigur (Biene) darf vorwärts, rückwärts und seitlich gezogen (gefliegen) werden. Nicht diagonal. Eigene und fremde Bienen dürfen überfliegen werden. Auf einer Blüte darf immer nur 1 Biene sitzen. Ist eine Blüte, auf die man fliegen will, besetzt, hat man Pech gehabt und muß ausweichen oder mit einer anderen Biene fliegen.

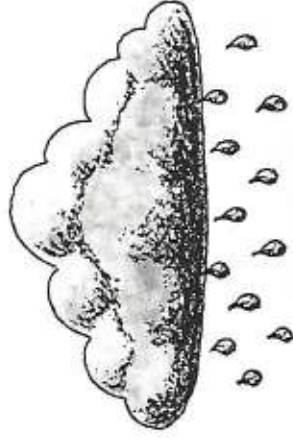


Wer an der Reihe ist und gewürfelt hat, zieht mit seiner Spielfigur (Biene) auf die nächstliegende Blume mit der gleichen Ziffer.

Wer also z. B. eine 3 gewürfelt hat, fliegt mit einer seiner 3 Bienen vorwärts oder seitwärts (wenn's sein muß auch rückwärts) auf die nächstgelegene Blume mit der Ziffer 3. Wer die 2 gewürfelt hat, fliegt zur nächsten Blume mit der Ziffer 2 usw.

Beim Start darf nur vorwärts auf eine der 4 Blumenreihen gezogen werden, die direkt von den Startblüten wegführen.

Insgesamt gibt es 5 verschiedenfarbige Blumen mit den Ziffern 1 - 5. Ein Rauswerfen gibt es nicht. Die beiden Flüsse dürfen ganz normal überfliegen werden.



Achtung Regenwolken

Bienen meiden den Regen und müssen die Regenwolken umfliegen.

Und jetzt das Besondere: Würfelt ein Spieler den Regentropfen, darf er eine Regenwolke innerhalb der Regenzone, das ist das Gebiet zwischen den blauen Flüssen, auf freie Blüten versetzen. Die Wolken dürfen also nur bis an die Flußgrenze gesetzt werden.

Weil jedes Bienenvolk das schnellste sein will, wird die Regenwolke anderen Bienen vor die Nase gesetzt. Diese müssen nun ihre geplante Flugrichtung ändern und die Wolke umfliegen.



Ende des Spiels

Jede Biene versucht im Laufe des Spiels auf eine der 4 Blumenreihen zu kommen, die direkt in den eigenen Bienenkorb führen.

Sie darf in den Korb hineinfliegen, wenn ein Spieler eine Zahl würfelt, die auf dem Landebrett des Bienenkorbs angegeben ist, die auf dem Weg in den Korb aber nicht mehr vorkommt.